

HIBRIDACIONES VISIBLES E INVISIBLES EN ARTE Y MEDIOS

Natalia Matewecki

Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Bellas Artes

Resumen

Según Lev Manovich la revolución del software producida a fines de la década del '90 permitió que cualquier técnica, soporte o medio pueda ser convertido a código binario. Una vez ingresado al mundo de las representaciones numéricas se pueden realizar infinidad de mezclas, combinaciones, mutaciones, metamorfosis o collages. La hibridación es la nueva estética del siglo XXI y los softwares de postproducción son un parte importante de este nuevo estilo de época. De este modo, el autor propone dos estéticas posibles de hibridación: una visible dada por la yuxtaposición de elementos, y otra invisible generada por la fusión de elementos diversos.

En este trabajo desarrollaremos los dos tipos de hibridaciones mencionadas y ejemplificaremos a través de casos pertenecientes al cruce entre arte y medios en Argentina.

En la introducción a la *Era Neobarroca*, Omar Calabrese señala los entrecruzamientos que existen entre la alta cultura y la baja cultura, cruces que van desde la ciencia a los medios de comunicación, de la literatura a la filosofía y del arte a los comportamientos cotidianos. Esta mezcla de cosas diversas que denominamos “hibridación” define para Calabrese el «gusto» o «mentalidad» de nuestra época.

La hibridación es la copresencia de elementos provenientes de diversos orígenes que se combinan y mezclan entre sí. Los tres orígenes básicos de cualquier hibridación son para De Kerkhove¹ el gen, el átomo y el bit pues son consideradas las unidades más pequeñas y flexibles que posibilitan la mayor cantidad de recombinaciones. De estas tres unidades Manovich reconoce al bit como el elemento más importante en la hibridación, pues al reducir todo a 0 y 1 nos encontramos con el denominador común más pequeño y el de mayor capacidad de remezcla. El lenguaje numérico o digital posee el principio de la modularidad: una estructura fractal mínima y separada (en pixel, polígonos, scripts, etc.) que soporta toda clase de combinaciones. Poder convertir diferentes cosas a un formato numérico posibilita la modificación total de su estructura de origen.

Para Manovich² la digitalización es la clave, brinda la posibilidad de producir, distribuir y comunicar a través de cualquier clase de tecnología o medio informático. Más aún, la verdadera revolución que señala este autor es aquella vinculada a la utilización de softwares de edición como el *After Effects* pues ya no es necesario usar un programa diferente de edición para cada estructura fractal sino que con el *After Effects* se pueden combinar una imagen de vectores y una imagen fija de mapa de bits con un modelo 3D y un video digital. A partir de los noventa el mundo del diseño, el cine, la publicidad y el arte dan comienzo a una nueva estética, la estética de la *postproducción*

“Postproducción” es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulado, las voces en off, los efectos especiales.³

¹ De Kerckhove, Derrick. “Hybrid: elements of a re-mix culture”. *Hybrid, living in paradox*. Austria, Hatje Cantz, 2005.

² Manovich, Lev. “¿Qué son los nuevos medios?” en *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona, Paidós, 2006 [2001].

³ Bourriaud, Nicolas. *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007, p.7.

La estética de la postproducción es una estética de la hibridación que se basa principalmente en la combinación, el collage, el pastiche, el *sampling* y el remix de elementos diversos. Para Manovich la hibridación suele presentarse de dos modos, uno invisible y otro visible. La fusión de elementos se corresponde con el modo invisible y está ligado principalmente a los primeros años noventa donde los efectos especiales eran superespectaculares y trataban de fundirse con el entorno gráfico para que se vieran como reales. A fines de esa década, Manovich observa la emergencia de algo diferente “una estética nueva que va ‘más allá del efecto’”⁴, donde los retoques sobre el material no son del todo invisibles sino más bien visibles, yuxtapuestos.

A continuación analizaremos algunos casos correspondientes a las artes y los medios contemporáneos en Argentina con el fin de observar los modos en que este «gusto» de nuestro tiempo, *la estética de la hibridación*, se presenta.

Fusión. La hibridación invisible.

Como señala Lev Manovich, el lenguaje visual híbrido se ha expandido hasta llegar a ser utilizado por productores y artistas experimentales e independientes que buscan alternativas de difusión y circulación de sus producciones en formatos como la web, los dispositivos móviles, los festivales independientes y otras plataformas de distribución.⁵

Tal es el caso de “Un año sin Televisión” (“UASTV”) una serie desarrollada para la web por la productora independiente Tangram formada por realizadores audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Los ocho capítulos que componen la serie web fueron filmados en la ciudad de La Plata y editados por los directores de la serie que además fueron guionistas y protagonistas de la misma.

Se puede considerar a “UASTV” como una producción que responde a la estética de la hibridación por la utilización de diversos softwares y técnicas de edición. Al respecto, Manovich indica que el uso de herramientas informáticas para la edición vuelve virtual a todas las técnicas de creación, “el hecho que [los] efectos sean simulados y extraídos de su medio físico original significa que los diseñadores pueden manipularlos de varias formas.”⁶ Esto significa que el conjunto de técnicas y medios se digitalizan, y al volverse algoritmos pierden su naturaleza original como consecuencia de las múltiples posibilidades de mezcla y combinación. “UASTV” remixa, samplea y fusiona imágenes y sonidos provenientes de diferentes fuentes que pierden su estado puro luego del paso por la edición convirtiéndose así en una obra híbrida.

Por ejemplo, la escena final que da cierre a la primera temporada se puede ver a los protagonistas festejando y saltando bajo una gran nevada en pleno verano platense. La escena que es poco probable que suceda en la realidad (por las condiciones climáticas de la ciudad, y por supuesto, porque ocurría en verano) fue lograda a través de la mezcla de imágenes. Se utilizó un video de nieve real al que se le quitó el fondo para dejar únicamente los copos de nieve que fueron añadidos al material filmado por Tangram. El resultado de la posproducción es una integración visual perfecta que disuelve cualquier marca de superposición consiguiendo una sólida fusión de elementos provenientes de diversas fuentes.

⁴ Manovich, Lev. “Understanding Hybrid Media” http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc, 2007. Traducción: Eva Noriega y Melissa Mutchinick, FBA-UNLP, 2008, p.1.

⁵ Ibidem, p.2.

⁶ Ibidem, p.7.

Otro caso de hibridación invisible se observa en la portada de la revista de vinos y gastronomía "Joy". En el 2007 la fotógrafa Marieta Vázquez realizó una serie de fotografías sobre la muñeca infantil *Bratz* que ilustraban desde el mes de julio la portada de la revista. Un par de meses más tarde ingresa el diseñador Diego Vleminchx al sector de arte y posproducción de tapa y comienza a emplear arte digital para retocar las fotografías tomadas Vázquez. El cambio es notable, en las portadas previas al retoque digital de Vleminchx las muñecas *Bratz* son identificadas como imágenes fotográficas, a partir de la edición de septiembre no se logra ya reconocer si la imagen es una fotografía o una ilustración de la muñeca infantil (figura 1).

Lo mismo ocurre en los años subsiguientes de la publicación, durante 2008 y 2009 las fotografías tomadas a las modelos por Sol Abadi son sacadas de su medio físico de origen con el fin de digitalizarlas y ampliar así el rango de control y manipulación de la imagen. El retoque digital convierte a la imagen de las modelos en una suerte de ilustración al modificar casi completamente sus rasgos naturales y facciones originales (figura 2). De este modo, Diego Vleminchx se apropia de las imágenes fotográficas y las modifica a través del uso de softwares gráficos al punto tal de no reconocer ya si la imagen se corresponde con un dibujo o una fotografía. La fusión es sumamente profunda, la imagen se funde completamente en el entorno virtual y en esa mezcla se pierden las características propias de cada lenguaje.

Yuxtaposición. La hibridación visible.

La revolución del software de edición provoca un cambio radical en la producción de imágenes, especialmente, en el campo de las imágenes en movimiento. El nuevo lenguaje audiovisual es un híbrido constituido por imágenes fílmicas, fotografías, gráfica 2D y 3D que se pueden observar en las realizaciones contemporáneas de la cultura visual global. Esto incluye al videoarte, la publicidad, los videoclips, la gráfica animada, los títulos televisivos, los gráficos para teléfonos celulares, ciertos cortos y largos cinematográficos

[las] secuencias de imágenes en movimiento que son actualmente producidos en todo el mundo por profesionales de los medios, incluidos las compañías, artistas y diseñadores independientes y los estudiantes. Creo que el ochenta por ciento de este tipo de secuencias y películas siguen la estética de la hibridación.⁷

Una estética que hacia fines de los noventa comienza a hacer visible más frecuentemente cada uno de los medios y lenguajes que combina. Esto es posible gracias a los softwares de edición que permiten combinar varios formatos de representación en un mismo diseño. Como hemos mencionado, uno de los softwares que habilita la mixtura de formatos es el *After Effects* debido a que permite construir imágenes mediante capas o niveles. Esto genera una imagen yuxtapuesta en donde es posible ver y reconocer cada representación gráfica que la compone.

La serie web "UASTV" utilizó el *After Effects* para realizar distintos efectos de postproducción como por ejemplo la superposición de imágenes animadas. En el capítulo cuatro, dos de los protagonistas se encuentran en una terraza drogándose con cigarrillos comunes y harina (toda la secuencia es una parodia repleta de citas y alusiones a películas sobre adicciones tales como *Trainspotting*, *Blow* y *Pulp Fiction*). En determinado momento los protagonistas se sientan y comienzan a tener alucinaciones, el piso se abre en dos mediante una animación digital e ingresan distintos motivos y personajes animados de la cultura popular como un submarino

⁷ Ibidem, p.3.

amarillo con forma de cigarrillo (que remite a la canción *Yellow submarine* de los Beatles), un Curro (mascota oficial de la Expo '92 de Sevilla), un Pedro-Sol (cita al Bebé-Sol de los Teletubbies) y diversas flores, arco iris y signos de la paz propios del movimiento *Flower Power* de la década del setenta (figura 3).

La yuxtaposición de medios gráficos aquí es evidente y sirve para marcar dos estados: el real-físico y el mental-psíquico. Por otra parte, la multiplicidad de relaciones intertextuales (citas, alusiones, comentarios, parodias) que aparecen en esta secuencia en particular, y en la serie en general, es otra forma de remitir a este «gusto» de época marcado por la hibridación de fuentes diversas que cohabitan en simultaneidad.

Otro ejemplo de yuxtaposición vinculado a los medios refiere a los programas televisivos. Con mayor frecuencia se utilizan softwares de posproducción para lograr un fuerte impacto visual y sonoro que dé apertura a los distintos programas televisivos de aire y cable. Algunos casos recientes son: la apertura de “El hombre de tu vida”⁸ y “Los Donato”⁹ (figura 4). En el primer caso se emplean imágenes fotográficas para el fondo al que superponen imágenes en movimiento que han sido trabajadas con efectos digitales que simulan la desenvoltura de un papel, este mismo recurso se utilizó para la gráfica de los títulos. En el segundo caso presentan imágenes fotográficas a las que dotan de movimiento mediante la técnica de *stop motion* yuxtapuestas con animaciones y tipografías virtuales.

La mezcla de medios (fotográficos, audiovisuales, multimediales) que se evidencian en estas presentaciones se corresponde con la esencia de la revolución del híbrido que plantea Manovich y que relaciona con el concepto de “metamedium”

Lo que se remixa hoy no es sólo el contenido de los diferentes medios, sino fundamentalmente sus técnicas, sus métodos de trabajo y las formas de representación y de expresión. Unidos por el entorno común del software, el cine, la animación, la animación por computadora, los efectos especiales, el diseño gráfico y las tipografías han llegado a formar un nuevo *metamedium* (metamedio). Una obra producida en este nuevo metamedio puede usar todas las técnicas, o cualquier subconjunto de ellas, cuando antes, pertenecían exclusivamente a cada uno de esos medios.¹⁰

Otro caso de hibridación visible de medios es la obra de videoarte “Supermarket Chinese Game” de Estanislao Florido (figura 5) donde combina fotografías con entornos virtuales. Las fotografías pasaron por un proceso de digitalización y manipulación de la imagen que le otorgan un estilo de videogame retro. La sucesión de imágenes para generar movimiento en los personajes, en especial el movimiento cíclico y repetitivo de sus acciones, se corresponde con el modo de hacer de los videojuegos de lucha donde se repiten una y otra vez distintas patadas, golpes de puño y movimientos esquivos.

A pesar del pasaje de imágenes a código binario y su posterior manipulación para que adquieran un estilo similar al videogame, la fusión no es completa ya que es posible identificar los diversos lenguajes y medios utilizados en la obra.

⁸ “El hombre de tu vida” escrita por Juan José Campanella y Marcela Guerty, dirigida por Juan José Campanella, producida por Telefe y 100 Bares, interpretada por Guillermo Francella, Mercedes Morán y Luis Brandoni, se emitió por Telefe durante 2011 y 2012. El caso estudiado corresponde a la presentación de la segunda temporada 2012.

⁹ “Los Donato” dirigida por Gerardo Brandy, producida por Nippur Media, interpretada por Donato de Santis y Micaela Paglayan, se emitió por la señal de cable Utilísima Satelital durante 2012.

¹⁰ Manovich 2007, p 5-6.

Conclusión

No cabe duda que el «gusto» de nuestra época está marcado por la hibridación, ya sea de técnicas y operaciones, de medios y lenguajes, como de relaciones intertextuales; el remix es una característica de la contemporaneidad.

Este artículo describe los modos en que la hibridación se manifiesta en las producciones artísticas y mediáticas contemporáneas argentinas. Estos modos se corresponden con los conceptos de fusión invisible y yuxtaposición visible desarrollados por Manovich donde, por una parte, la hibridación invisible provoca una fundición, la integración total de los elementos heterogéneos; y por otra parte, la hibridación visible permite reconocer la naturaleza de cada elemento que ha sido expresado en forma de capas o niveles.

Si bien el concepto de hibridación no es nuevo, se retoma en la contemporaneidad debido a la pluralidad de voces que dialogan simultáneamente en una obra artística, un texto literario, un desarrollo científico o un medio de comunicación. Es importante remarcar que aunque la hibridación sea visible o invisible siempre existe una copresencia simultánea de elementos heterogéneos, se vea o no, la diversidad invariablemente está implícita en el híbrido.

Los desarrollos tecnológicos en el campo de la informática como la creación de softwares que permiten en un mismo proyecto la mezcla, combinación, fusión, superposición o collage de medios y soportes diferentes, posibilita multiplicar la cantidad de producciones híbridas así como provocar la convergencia de medios en lo que se denomina “metamedium”, un remix profundo de técnicas y lenguajes mediáticos que estaban previamente separados.

Los casos analizados dan cuenta del uso de softwares de edición que posibilitan la creación de imágenes híbridas donde la mezcla visible o invisible disuelve el estado puro de los elementos puestos en juego.

Imágenes



Figura 1. Revista “Joy”. La tapa de la izquierda corresponde al mes de julio de 2007. La tapa de la derecha corresponde al mes de septiembre de 2007 y está intervenida digitalmente por Diego Vleminchx.



Figura 2. Tapas de la revista "Joy" correspondientes a los años 2008 y 2009.



Figura 3. "Un año sin televisión", capítulo 4: el misterio del cigarrillo, serie web producida por Tangram, 2011.



Figura 4. Arriba presentación de "El hombre de tu vida", Telefé, 2012. Abajo presentación de "Los Donato", Utilísima Satelital, 2012.

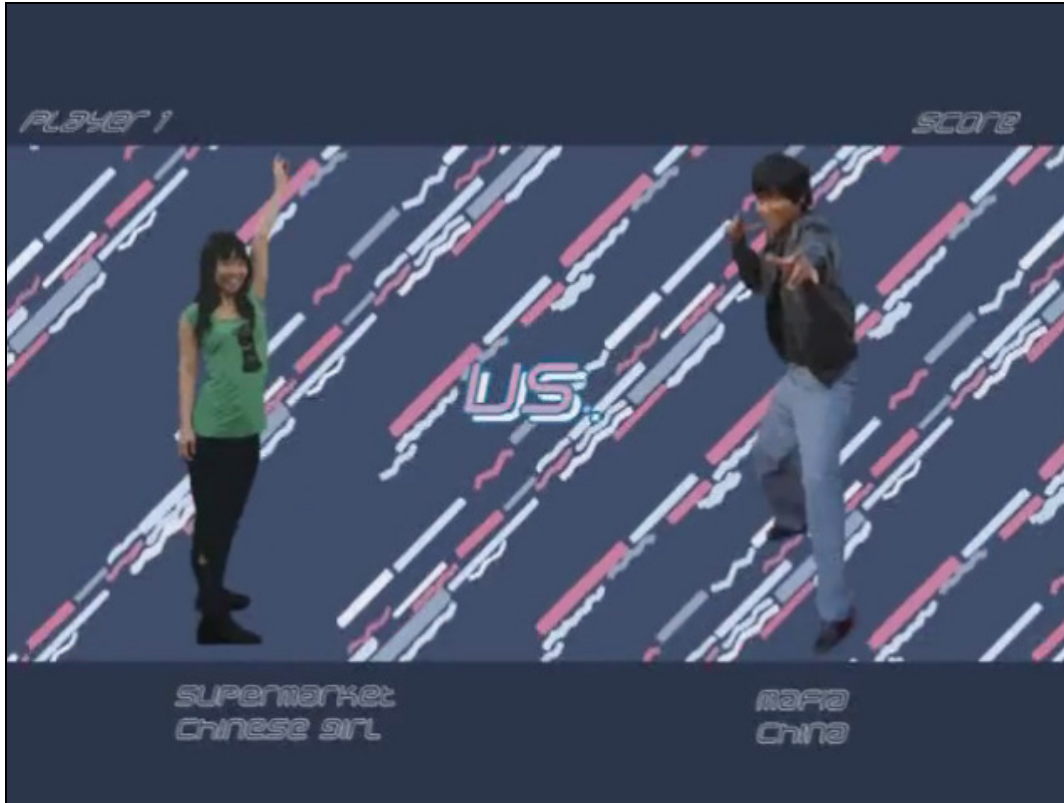


Figura 5. Videoarte "Chinese Supermarket Game" de Estanislao Florido, 2007.

Bibliografía

- Bourriaud, Nicolas. *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007.
- Calabrese, Omar. *La Era Neobarroca*. Madrid, Cátedra, 1994 [1987].
- De Kerckhove, Derrick. "Hybrid: elements of a re-mix culture". *Hybrid, living in paradox*. Austria, Hatje Cantz, 2005.
- Manovich, Lev. "¿Qué son los nuevos medios?" en *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona, Paidós, 2006 [2001].
- Manovich, Lev. "Understanding Hybrid Media" http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc, 2007. Traducción: Eva Noriega y Melissa Mutchinick, FBA-UNLP, 2008.